no.387
1990年 9/1
アミューズメント通信
SEPTEMBER 1, 1990

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

役員変更の届出は「20日以内」に延長

新風営法の施行規則を一部改正
警察庁がＡＯＵ／ＮＳＡに通知

国家公安委員会は八月二日、新風営法の施行規則を改正、十月一日に施行することを決めた。それに基づき、警察庁保安課（平沢勝栄課長）は八月二日付で、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（梅原靖三会長、ＡＯＵ）と日本ＳＣ遊園協会（内田博会長、ＮＳＡ）に対し、「八号営業」にも関係する施行規則の改正点について文書で通知した。

ＡＯＵとＮＳＡの両協会ではこれを受け、それぞれ八月三日付で会員に通知した。警察庁保安課から当業界の団体あてに出された通知文は、近年ほとんど例がなく珍しいこととされている。ＡＯＵあての通知文の内容は次のとおりで、ＮＳＡあてと（「貴連合会」が「貴協会」となっているなどのほか）まったく同じ。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則及び遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則の一部を改正する規則の制定について

盛夏の候、貴連合会におかれてはますますご隆盛のこととお喜び申し上げます。

さて、この度、標記の規則が制定され、本年十月一日から施行されることとなったので通知いたします。

なお、今般の貴連合会関係の改正の趣旨及び要点は、下記のとおりでありますので、加入団体に周知徹底されますようお願いします。

記

第一　改正の趣旨

風俗営業等に係る届出等の手続きについては、届出等を行う者の負担の軽減を図る観点から簡便化を図ったものである。

第二　改正の要点

1　風俗営業等に係る届出等の一部について、それぞれの営業所の所在地の所轄警察署長を経由しなければならないとしていたものを、一の公安委員会に対して同時に二以上の営業所に係る届出等を行う場合には、それらの営業所のうちいずれか一の営業所の所在地の所轄警察署長を経由すれば足りることとした。

2　風俗営業等に係る変更の届出のうち、法人の役員の変更等の一部の届出については、届出書の提出期限を「十日以内」から「二十日以内」に延長することとした。

（原文のまま）

こうして警察庁保安課は、施行規則の改正点について概略を伝えるにとどまっているが、改正規則を理解するためには、「施行規則の一部を改正する規則」を入手する必要がある。しかし、この改正規則は八月十五日現在なお公布されておらず、また業界団体にも配布されていないため、具体的な改正点はなお明らかではない。

通知文のうち「改正の要点」1については、「届出等の一部」がなにを指しているのか具体性を欠いている。「それぞれの営業所の所在地の所轄警察署長を経由しなければならない」場合において「一つの公安委員会に対して同時に二つ以上の営業所に係る」手続きを行なうときには「それらの営業所のうちいずれか一の営業所の所在地の所轄警察署長を経由すれば足りる」というのは、風俗営業の許可申請について先に施行規則第八条第二項で定め、「申請者の負担の軽減を図った」とされていた。これは相続承認申請において準用されると定められたが、変更承認申請および変更届については準用規定がなかった。うち変更届の一部について、このほど準用されることになったもの。

新風営法で定める届出は、①営業者の氏名、住所、法人の場合は代表者の氏名、②営業所の名称、③営業所の管理者の氏名、住所、④法人の場合その役員の氏名、住所――のいずれかに変更があったときと、営業所の構造、設備について軽微な変更があったときに義務づけられており、添付書類も必要となる。

「改正の要点」2についても、「等の一部」が具体的でない。しかしながら、変更届出事項のうち少なくとも「役員の変更」について、これまで施行規則第十八条第二項で「十日以内」としてきた届出書の提出期限を「二十日以内」に延長した。

これは法人役員の異動に伴う変更登記の手続きに日数を要するため、現実に十日以内に行なうことがしばしば困難となることから、かねてより改善が望まれていた。

なおＮＳＡでは、警察庁保安課に確認した上で、「登記簿謄本の必要のない管理者の変更届は従来どおり十日以内」とし、注意を呼びかけている。

ＡＯＵでは今回の通知について、「かねてより多くの改善事項を警察庁に要望してきたが、別紙のとおり届出に関する事項の一部改正についての書面を受けた。届出作業の軽減、簡便化となる喜ばしいこと」としている。

8月2日付の警察庁保安課からＡＯＵあて通知文

TVゲーム商標の商品区分

改めて「9類」と確認

特許庁が類似商品審査基準を一部改正

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、ＪＡＭＭＡ）は、昭和六十二年七月十七日付で「チョップリフター」など四件の商標登録に関し異議申し立てを行なっていたが、特許庁がこれらの商標登録を拒絶したため、異議申し立てを取り下げることになった。このため八月二日付で文書理事会の手続きを開始しており、承認され次第取り下げることになっている。

これは米国のブローダバンド・ソフトウェア社（本社カリフォルニア州サンラファエル）が「チョップリフター」など四件の商標について登録出願した際に、商品区分第十一類「業務用ビデオゲームコンピューター・プログラムが記録された半導体記録素子、磁気テープおよび磁気ディスク」として指定していたことから発生した事件。ブローダバンド社は昭和六十年二月十九日に日本の弁理士を通じて出願、これらの商標は六十二年五月十八日に公告された。

ところが特許庁はこれまで、「業務用ビデオゲーム機」は商品区分第九類に属するとしてきており、メーカー各社も第九類で登録してきた。従ってブローダバンド社の商標登録が認められるならば、第九類だけでなく第十一類でも登録しなければならなくなり、これは混乱を生じるだけであるとの観点から、ＪＡＭＭＡがこれらの商標について登録異議申し立ての手続きをとった。

これに対し特許庁は平成元年九月二十五日付で「業務用テレビゲーム機専用のゲームプログラムを記憶させた電子回路、磁気ディスク、磁気テープ」を、商品区分第九類の「その他の機械器具で他の類に属しないもの」の「四　その他の機械器具」中の「遊園地用機械器具」に属させる――という「類似商品審査基準」の一部改正を発表した。

この改正については、ＪＡＭＭＡの著作権問題等対策委員会からも説明に出かけ、運動を展開した。

つまり、業務用ＴＶゲームのタイトルとしての商標が、商品区分の何類に属するのか、特許庁が明らかにするよう求めた結果、第九類とするこれまでの方針に落ち着いたことになる。

この「類似商品審査基準」一部改正に基づき、特許庁はブローダバンド社の出願した商標の登録を拒絶する通知を、今年三月三十日付で行なった。この通知で特許庁は、商品区分を第九類に補正した場合は別だ、とする見解を加えている。

業務用ＴＶゲームのタイトルとしての商標が商品区分の第九類に属することで、ＪＡＭＭＡとしてはこの事件は解決した。しかしブローダバンド社が出願した商標のうち、「チョップリフター」については、セガ社が昭和六十年十月に業務用ＴＶゲーム機基板として「チョップリフター」を発売しており、ブローダバンド社が出願を第九類に補正しても、この商標は登録されるかどうか明らかではない、という問題は残っている。

オリエンタルランドに

千葉県が出資へ

今年中にも資本参加実現

東京ディズニーランドを経営する㈱オリエンタルランド（本社浦和、森光明社長）に千葉県が出資することになった。オリエンタルランドの大株主は京成電鉄グループと三井不動産で、これに千葉県が加わることになる。

同社では今年中にも、第三者割当増資の形で受け入れる予定。県から払い下げられた土地の利用などもあり、資本参加を歓迎している。これにより東京ディズニーランドは一段と公共的な性格を強めることになる。

AMショー小間配置

8月8日にショー説明会、小間割り会

出展47社の位置決定

次回以降は新会場か申し込み制限も

第28回AMショー（十月三―四日、東京流通センター）の準備を進めているJAMMAのショー委員会、ショー実行委員会、電気用品取締法委員会は八月八日、東京・霞が関の東海大学校友会館で「AMショー説明会・小間割り決定会」を開いた。その結果、出展する四十七社の小間位置は右の図のとおりとなった。

この日、午前中開かれた電気用品取締法関係の説明会（追って報道予定）に引き続き、午後からショー説明会が開かれた。

挨拶に立った菱川文博委員は、「AMショーは年々充実してきており、そのため展示会場の制約が問題となっている。来年以降の会場について議論しているが難しい状況だ。次回以降は出展申し込みに制限を加えることも検討している。今回も素晴しいショーにするよう協力してほしい」と語り、今回は申し込み小間が大幅に超過したため、三小間以上の申し込みに対し平均四八％のカットを行なった意味に触れた。

続いて日南氏が、出展規定を含めた「出展の手引」に沿って解説を加え、次回以降の会場についても説明した。展示小間の位置決定は、ゾーン別に申し込み小間数の多い出展社から順に行なわれ、混乱なくすべて決まった。ショー委員会では、AMショーは業者向けのトレードショーであり、一般プレイヤーに開放する性質のものではないことを改めてPRした。

第28回AMショー説明会・小間割り決定会のようす（8月8日）

第2会場（1F）

休憩・喫茶コーナー
ニアリング
朝日エンジ
日邦産業
タスコ
ホープ
岡本製作所
真砂工業
トーゴ
スナガ開発
休憩・喫茶コーナー
加藤工業
東京エーシーエー
ナコス
禪
WC
受付
2階へ
出口
1F

第2会場（2F）

休憩・喫茶コーナー
レストパンプ
ナムコ
こまや
テクモ
休憩・喫茶コーナー
タイトー
WC
放送室
2F

第1会場（2F）

WC
放送室
2F
出口
入口
受付
休憩コーナー
太陽自動機
ユーピーエル
サンワイズ
ワールドフェア
綜合ユニコム
アミューズメント通信社
アミューズメント産業出版
カワクス
総商
シグマ商事
ジャレコ
三和電子
トーケン
関西精機製作所
辰巳電子工業
エイブルコーポレーション
エス・エヌ・ケイ
カプコン
カトウ製作所
データイースト
コナミ
日本コンラックス
セガ・エンタープライゼス
友栄
ブリッジ企画
アイレム
休憩コーナー
旭精工
大仙産商
セイミツ商事
ユニバーサル販売

第28回AMショーは十月三―四日（午前十時―午後五時）、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開催される。主催は㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）。招待券を持つ招待者のみ入場できる（十八歳未満の者は父兄同伴に限られる）。

任天堂と池上通信機による

著作権訴訟すでに解決

裁判所の勧告で今年3月に法廷和解

八年前の業務用TVゲーム機「ドンキーコング」のコンピューター・プログラムの著作権の帰属をめぐり、東京地方裁判所で争われていた民事訴訟がすでに法廷和解になっていたことが、このほどわかった。

TVゲーム「ドンキーコング」は任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）が池上通信機㈱（本社東京、坂本克郎社長）にプログラム開発を委託して完成させ、八二年八月に発売し、ヒット作となったもの。

ところが八二年十二月に東京地裁で、TVゲーム機のコンピューター・プログラムの著作権を認める判決が出たことから（「スペースインベーダー・パートII」コピー事件）、TVゲーム「ドンキーコング」の開発委託を受けた池上通信機が同社にプログラム著作権があるとして、八三年五月に任天堂に対し著作権侵害を伝えた。このため任天堂は八三年六月二十七日付で、TVゲーム「ドンキーコング」のプログラム著作権について池上通信機に権利はないとする「差止請求権不存在確認」の訴えを、東京地裁に起こした。

これに対し池上通信機は八三年七月二十日、任天堂を相手どって同プログラムの「著作権侵害等損害賠償請求」の訴えを東京地裁に起こした。このふたつの訴訟は第一回口頭弁論で併合され、審理が進められていたが、二年前ごろから裁判所の職権による和解勧告に基づき、和解手続きを進めるように変化していた。

その結果、これらの訴訟は今年三月二十六日、東京地裁における法廷和解という形で終結した。和解内容については、公表しないことが和解条件に含まれているため、一切公表されないが、双方が互いに著作権を尊重し合う方向で和解したとされている。開発委託契約に著作権がどちらの会社に属するか明記していなかったこの民事事件は、こうして終了した。

一方、この民事事件は業務用TVゲーム機「ドンキーコング・ジュニア」のコピーによる刑事事件（ファルコン、キョウエイ、ドリームの三社とその代表三名の被告事件）との間で影響を及ぼし合うことになった。しかし大阪地裁堺支部で今年三月二十九日に言い渡された有罪判決では、「ドンキーコング」をもとに開発された「ドンキーコング・ジュニア」のコンピューター・プログラム著作権が任天堂のものか池上通信機のものか認定できないとした上で、TVゲームのもうひとつの著作権である映画の著作権は任天堂のものであり、それを三社三名が侵害した事実に変わりはないとした（本紙第378号の記事、第379号で収録した判決を参照）。この刑事事件はその後確定しており、「ドンキーコング」のコンピューター・プログラム著作権に関わる民事、刑事両事件はほぼ同時期に終了した。

写真は三越本店の催し「こども博90」にて、上は1階、下は屋上で

テクモのメリーを

三越本店1階に

夏休み中の子ども歓声

テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）のメリーゴーラウンド「ドリーミー・カルーセル」が東京・日本橋の三越本店のイベント「夏休みこどもスクエア」に使用され、話題となった。

同デパートでは小、中学生の夏休み期間中、「こども博90」と題してゲーム大会やキャラクターショーなど各種イベントを催したが、「夏休みこどもスクエア」もその一環で、一階中央ホールにステージを作り、ちびっこのど自慢やファミリーコンサートなどが開かれた。

「ドリーミー・カルーセル」は、この催しの呼びものとして七月二十四日から八月五日までの十三日間、設置された。同機はテクモが東映動画㈱に販売したもので、東映動画の協力により今回のイベント使用が実現した。そして設置、運営はテクモが担当した。

設置に際しては、同デパートの床が大理石で出来ているため、アンカーボルトで固定できず、そのため特殊な方法で固定。また総重量が五トンを越えるため、床面の強度を考え（地階に売場がある）はりの上に設置するなど配慮した。建築基準法の建築確認を受けており、設置運営面で安全性に気を使ったとのこと。

一階中央ホールは二階まで吹き抜けになっているため、高さは問題にならなかった。このメリーの定員は二十四人だが、等身大のキャラクター人形を乗せるなど工夫して定員を六、七人減らして運営。一回二百円の利用券方式で運営したが、大変な人気となり、連日行列ができた。

テクモでは「デパートの一階中央ホールにメリーが設置されたということで、話題性が強く、PR効果が大きかった。すでに引き合いも数件きている。デパート側にも好評で、来年もメリーを設置するという話がある」と喜んでいる。

任天堂FC／GB用

新作ソフト展示

東京・晴海で8月28―29日

任天堂の製品を扱う問屋会合「初心会」（河田親雄会長）は八月二十八―二十九日、東京・晴海の国際貿易センター・新館二階で、第二階FC／GBソフト展示会／スーパーファミコン発表会を開催する。

これは昨年十一月に東京流通センターで催した初のFC／GBソフト展示会に続くもの。展示面積は前回の三倍と広くなった。FC／GBのソフトメーカー各社が出展するほか、任天堂の山内溥社長の講演（二十八日）もある。今回は「スーパーファミコン」のソフトなど特に注目されそうだ。なお入場は招待客のみ。

加藤　駿介会長

愛知県協、定時総会

新協会名に改称

辞任理事2名の補欠選挙も

愛知県ゲーム機オペレーター協会（事務局名古屋、加藤駿介会長、会員七十一社）では七月五日、名古屋市内のサンプラザで今年度定時総会を開き、協会名を「愛知県アミューズメント施設営業者協会」に名称変更した。

同総会には委任状三十五社を含む六十社が出席。松本昭夫相談役が議長、位田宗一理事（事務局担当）が司会となって進行させた。議事録によると加藤会長の開会挨拶に続き、次のとおり議題を審議した。

平成元年度（今年三月末まで）活動報告案および決算案が承認された。平成二年度活動計画案と予算案も同様に承認された。また㈱ウィックスなど三社の新入会員が紹介された。

協会名変更は、AOUが社団法人化に伴い名称変更したのに合わせ、愛知県協も改称することになったもの。このため名称変更を内容とする定款改正案が提出され、三分の二以上の賛成を得て可決された。

理事のうち副会長だった三浦保夫氏（㈱サンスイ）と栗林克久氏（東海ランド㈱）がそれぞれ「業務多忙のため」（加藤氏談）辞任しており、そのため二名の理事補選を行なった。その結果、木村雅秀氏（フォーベックス㈱）と福田豊氏（㈱サンレジャー）が理事に選ばれた。副会長の補選については明らかでない。

奈良県協の設立準備

9月12日に総会

定款案、役員案などを詰め

「奈良県アミューズメント施設営業者協会（仮称）」の設立準備委員会（松村克彦委員長）は七月二十五日、奈良県経済倶楽部ビルで第二回会合を開き、九月十二日の設立総会に向けて定款案などの詰めを行なった。

同会合は橋口日出郁氏が議長となって進められ、定款案、入会・会費の各規定案など審議した。入会金は正会員五万円（今年中なら二万円）、準会員千円、年会費は正会員一万八千円、準会員六千円のほか台数会費（一台当たり）三百円とする案がまとまった。

役員については会長一名、副会長二名、理事六名、監事二名について、それぞれ候補を決定しており、設立総会に諮ることになっている。うち会長候補者には松村克彦氏が選ばれた。

以上のほか、事業計画案と予算案は松村氏と大阪府協事務局らに一任し、設立総会に提出することなど確認した。なお設立総会はその後、九月十二日の午後二時から奈良市内の「共済会館やまと」で開催することが決まっている。

特許・実用新案出願公告・公開

（7月27日～8月10日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

七月二十七日＝「ビデオゲームのメモリカセットおよびビデオゲームの競技方法」、㈱バップ（東京）、2-191482、1-11451。同、2-191483、1-11452。「手持ち型電子ゲーム機」、任天堂㈱（京都）、2-191484、1-101028。

七月三十一日＝「メリーゴーランド」、関西娯楽㈱（大阪）、2-193690、1-15740。

八月七日＝「ピンボールゲーム機」、ウイリアムス・エレクトロニクス・ゲームズ社（米国）、2-198570、1-22257。

実用新案出願公開

七月二十七日＝「空中遊泳模擬体験装置」、三菱重工業㈱（東京）、2-94593、1-846。同、2-94594、1-2692。

七月三十一日＝「空中移動旋回機」、三菱重工業㈱（東京）、2-96187、1-45113。

八月七日＝「センタリング装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2-98989、1-6816。「空中遊泳模擬体験装置」、三菱重工業㈱（東京）、2-98990、1-7009。

中央リース販売が

本社新社屋披露

東京の中堅オペレーター

東京の中堅オペレーター会社、中央リース販売㈱（本社東京、桝本哲夫社長）では、かねてより建設中の本社新社屋が完成し、七月二十七日に竣工披露を行なった。披露宴は新社屋の二階で開かれ、AM業界関係者ら約六十名が出席した。

同社は昭和五十四年七月創業のゲーム場オペレーターで、都内を中心に九つの直営店があるほかいくつか共同経営店がある。またビデオレンタル店なども経営している。

新社屋はJR中央線東中野駅から徒歩約五分の閑静な住宅街にあり、敷地は約百五十平方メートル。建物は三階建てで延べ約三百平方メートル。一階は修理・サービス部門と駐車場、二階は事務所、三階は社長室と会議室となっている。披露宴は同社の田畑久紀常務の司会で進められた。

同社の桝本社長が挨拶に立ち、「創業以来十二年目を迎えるが、新ビルを披露できるのは関係各位のご支援のおかげで、感謝したい。十二年は人間で言えば小学六年生、大人になるため一層の指導をお願いする」と述べた。

来ひん挨拶では、タイトーの大植正道専務が、「これまで着実に前進してきて、新社屋建設を節目にさらにチャレンジしようという意欲に敬意を表する」と述べた。セガの小形武徳常務は「AM業界は絶えず新しいものを創造し、新しい手法を生み出すことにより発展してきた。新ビルの完成を機に、オペレーター事業をさらに拡大してほしい」と述べた。また協和銀行・中野支店の横大路哲司支店長も祝辞を述べた。

乾杯の音頭は東横娯楽の加茂飛智男社長がとり、中締めは任天堂・東京支店の長岡秀吉営業部長が行なった。

中央リース販売㈱＝東京都中野区東中野四丁目五の二十、☎五三八九—六一〇一。

写真は中央リース新社屋披露会にて、上は小形氏、右上は大植氏、右は加茂氏。下は左から桝本社長、桝本紀子さん、清子さん、田畑常務

祝本社屋竣工披露宴
中央リース販売株式会社

論潮

クレーン機

資料によると、クレーンが風俗営業（七号営業）の遊技機として指定を受けたのは、今から二十年前の昭和四十五年だったとされている（大阪府の風俗営業等取締法施行条例）。これは「クレーンゲーム」として「指定遊技場」で行なわれる遊技のひとつと指定された。

「クレーンゲーム」の遊技の特徴は、「遊技そのものが直接的に賞品を獲得すること」にある。つまり他の七号営業の遊技は遊技の結果として賞品球等を得ることができ、それらの球等を用いて遊技を継続することができるのに対し、一回の賞品の得喪によって、その一回の遊技は完了する。従って遊技性が限定されており、それだけ射幸性の強い遊技と認められるので、遊技料金や賞品単価の最高額も、他の（七号営業の）遊技と比べ低く抑えられている――というのが、「クレーンゲーム」についての保安警察側の説明だった。

一回の賞品の得喪によってその一回の遊技が完了するのは、しかし「クレーンゲーム」に限らず、（遊技機でない）射的、輪投げなどについても同様と考えられる。百円で二回、百円で三発、百円で四輪など、遊技料金の設定は何とおりもあるはずだが、遊技自体は一回ごとに完了する。そして賞品を獲得しようとして客は遊技を行なうのである。これらは「射幸心をそそるおそれのある遊技」とされてきた。

昭和五十年ごろの資料を見ると、「クレーンゲーム」の賞品はたばこと菓子類に限る、また賞品単価の最高額は二百円まで、など施行規則で定められている（遊技料金は一回十円だった）。しかし、こうして風俗営業の遊技機に指定されてから「クレーンゲーム」の人気は下落し、そのため遊園地や観光旅館で、風俗営業の遊技としてではなく「単なる遊び」として息を継ぐに至った。

法令規則を用いて解釈していくと、これらの遊技や遊技機はひどく色あせて見えてくる。それは創造的なAMゲームとは違うからではないか。

スリルライドを中心に

米国遊園地特集

アルファからビデオソフト

ディズニー系以外の米国の遊園地やローラーコースターを、居ながら楽しめるビデオソフトが四タイトル、次々とアルファレコードから発売されている。VHSとLDの二種類あり、価格はすべて四千八百円。

「ザ・グレート・アメリカン・ローラーコースターVOL1」は、マジックマウンテン、ナッツベリーファーム、サンタクルーズ・ボードウォークなど西海岸の遊園地のコースターをまとめたもので、収録時間五十分。七月二十五日発売。

「ザ・マジックマウンテン」は、今年四月八日にオープンした世界最大のコースター「バイパー」や、サスペンディッド（つり下げ式）コースター「ニンジャ」などに焦点を当てたもの。七月二十五日発売。収録時間四十分。

「ザ・グレート・アメリカン・ローラーコースターVOL2」は、ケニーウッドパーク、アドベンチャーランド、シーダーポイントなど東海岸の遊園地のコースターをまとめたもの。世界最高の「マグナムXL200」など収録、約五十五分。八月二十五日発売。

「アメリカン・アミューズメントパーク大集合！」は、マジックマウンテンからシーダーポイントまで八つの遊園地とそれぞれのコースターを楽しめるもの。収録時間約五十五分。八月二十五日発売。

アルファレコードによる米国遊園地収録のビデオテープ

ベストロン映画を

アスキーが買収

AV事業進出の一環として

㈱アスキー（本社東京、西和彦社長）は七月三十日、米国のベストロン社（本社コネチカット州スタンフォード）の日本での完全子会社であるベストロン映画㈱（本社東京、佐野哲章社長）を買収した。これによりベストロン映画はアスキーベストロン映画と社名変更し、その事業を継続することになった。

米国のベストロン社は独立系の映画制作会社で、シュワルツネッガー主演の映画「ターミネーター」などの著作権を持っているが、制作費の負担増などから経営が悪化、すでに英国での子会社を売却している。アスキーではオーディオ・ビジュアル（AV）事業への進出を計画していた。

アスキーベストロン映画は、ベストロン社の作品の配給権などを確保しつつ、他の米欧各社の作品についても買い付ける方針。会長にアスキーの西社長が兼任するほか、役員も派遣するが、佐野社長らはとどまる。

コンピューターとAVを統合した「マルチメディア」ビジネスが予見されており、アスキーベストロン映画はそのための布石と見られている。

西　和彦社長

セガ社9月から

西欧にMD投入

東ヨーロッパには8ビット機

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、同社家庭用TVゲーム機を九月以降、西欧では16ビットCPU「メガドライブ」、東欧では8ビットCPU「マスターシステム」をそれぞれ中心にして、ヨーロッパで展開していく方針を決めた。

これらはいずれも英国のバージン・マスタートロニクス社（本社ロンドン）を通じて展開するもので、東欧についてはドイツ市場を手始めにすでに開始しており、これを本格化させる。西欧で九月から展開する「メガドライブ」は、日本と同じ商品名となった（米国市場のみ「ジェネシス」となっている）。

バージン・マスタートロニクス社は、バージングループのひとつ。EC全域で約一万二千ヵ所の販売店網を持っており、八七年八月以来「マスターシステム」を販売してきた。その出荷台数は今年度末で百八十万台に達すると見込まれている。このため上位機種「メガドライブ」への切り替えを緩やかに進める。またこうした販売方針の下で現地ソフトメーカーとの提携も強めていくとのこと。

社名変更

㈱サントス（旧・㈱ホワイトボード）＝東京都台東区上野七丁目九の十五、根本ビル、☎八四七一—一三七〇、戸津猛社長。

事務所移転

サミー工業㈱・アミューズメント事業部＝東京都台東区寿一丁目十一の六、MSKビル、☎八四七一—七五七一、楠瀬浩之部長。

地番表示変更

川出商事（オアシス）＝岐阜県羽島郡岐南町八剣七丁目十五、☎（〇五八二）四五—一一一二、川出英夫社長。

システム基板10周年特集

ROM交換による新ゲーム供給方式

業務用システム基板に見るメーカー各社の対応と展開

業務用TVゲーム機は当初、ゲーム基板（PCB）を組込んだ完成品本体（コンプリート）での販売のみだったが、八〇年頃から本体とともに基板のみでの販売も行なわれるようになり、八四年後半からは本体販売が少なくなって基板販売のみという形態が主流となってきた。さらにその間、多くのTVゲーム機メーカーでは、一つのゲーム基板（マザーボード）があれば、同基板のROM（ゲームソフトのメモリー）部分を交換するだけで新TVゲームにすることができるという方式を採用した〝システム基板〟を次々と開発し、現在では新TVゲーム機の供給はROM部分のみで行なうというケースが増えてきている。そこで以下に、各メーカーの〝システム基板〟の概要および展開についてまとめた。

OPとメーカー双方に利　現在9社から12種類発売

システム基板の最大のメリットはオペレーターの経済的な負担を軽減することにあるが、同時にメーカーの開発コストの削減にもなっている。

マザーボードは、いろいろなゲームに対応できる多くの機能を備えているため、通常のゲーム基板よりも少し高価になるが、オペレーターは一つのマザーボードを購入すれば、次の新ゲームからは通常基板価格の半分以下でROM部分の交換ができ、償却も早くなり、新ゲームの購買意欲も増す。またキャビネット本体の入れ替えや移動を考えずに済み、新ゲームへの交換作業も簡単にできるため、省力化にもつながる。

メーカー側では、ROM部分のみの開発を行なうため、開発期間の短縮化、コスト削減、早いサイクルでの新ゲーム供給が可能となる。また安価なROM部分のみの販売は利益が薄くなるように思われるが、マザーボードの販売枚数から新ゲームのROM部分の製造数が読めるため、通常の基板の製造、販売のように売れ行きに左右されたり在庫を抱えるなどのロスが少なくなり、安定した利益が確保できる。そのため販売の戦略、見通しも立てやすくなる。さらにシステム基板は、カスタムチップが多く使われているため、コピー防止対策の有効な手段ともなっている。

このようにシステム基板には多くの利点があるが、これらの利点は優れたゲームソフトが伴わなければ生きてこない。

システム基板というのは、定期的に新ゲームが供給されていくことが大前提となっているため、ともすれば面白くないゲームでも出さなければならないということになるきらいもある。このため、システム基板が出始めた頃はオペレーターの一部に「安いだけで良いゲームが出ない」という声もあった。現在では各システム基板とも比較的良いゲームが提供されており、そういう声は少なくなったが、依然としてその問題は残っている。面白くないゲームが増えてくると、市場を低迷させることになる。

その意味でメーカー側は定期的に、しかも良いゲームを提供しなければならないことになるが、システム基板の展開には、オペレーターに新ゲームをどんどん入れ替えてもらうというひとつの販売戦略があるため、「定期的供給」と「良いゲームの開発」のバランスがとりにくくなるのも事実だ。またシステム基板で息の長いヒット作が出ると、オペレーターはそのゲームに人気があるうちは、新ゲームが出ても入れ替えないという問題もある。しかしヒット作が出た場合は、マザーボードが普及することになる。やはりメーカーとしては、良いゲームの開発が最優先となってくる。

現在、九社のメーカーから十二種類のシステム基板が発売されている。うち㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が「システム16」「システム24」「システム18」の三種類、㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）が「システムI」と「システムII」の二種類を展開中で、両社では、ゲームソフトの機能に応じてシステム基板の使い分けを行なっている。このほかの七社はすべて一種類のシステムだけを現在展開しており、そのメーカーとシステム名は次のとおり。

アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）＝「M72シリーズ」。㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）＝「NEO・GEO」。㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）＝「CPシステム」。コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）＝「ツイン16システム」。㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）＝「メガシステム1」。㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）＝「F2システム」。データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）＝「マザーボードシステム」。

これらシステム基板のほとんどは、ROMまたはROM付きサブ基板を交換する方式を採っているが、セガ社「システム24」は業務用TVゲーム機では唯一のフロッピーディスク方式を採用。またカプコン「CPシステム」のみROM部分の交換ではなく、基板ごとの下取り制度により、オペレーターの負担を軽減する方法を採っている。

なおROM部分の交換については、システム基板でない場合でも、難易度やゲーム内容を少し改良するためのものや、バージョンアップした〝パートII〟として供給されるケースもある。

CPUは16ビットが主流　ただしソフトの内容次第

さて、システム基板が業務用TVゲーム機に採用されてから、今年でちょうど十年目を迎える。初めてシステム基板のコンセプトを採り入れたのはデータイーストで、八〇年九月に「デコ・カセット（DC）システム」を発表。これはゲームソフトをカセットテープ交換方式にしたもので、当時の関係業者に大きな衝撃を与えた。

次にタイトーが八一年九月「SJシステム」を発表。これは二枚半の基板で構成し半分の基板を交換する方式で、ROM付き基板の交換では初めてのもの。八三年六月には初のROMのみ交換方式のセガ社「システムI」が発売された。同年七月、データイーストがまた業界初のレーザーディスク（LD）採用のTVゲーム機を発表し、開発意欲を見せつけた。続いてタイトーも十月にLDゲームを発売（いずれもLDとROMの交換方式）。

LDゲームはTVゲームの内容を大きく変えるものとして開発が期待されたが、残念ながら両社とも数ゲーム発売したのみで開発を中止した。

このほか現在発売を終えているシステム基板で特徴のあるものとしては、一つのゲームを二つのブラウン管で別々にプレイできる任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）「VSシステム」（ROMキット交換方式、八四年二月発売）、ゲームソフトに初めてバブルメモリー（カセット式）を採用したコナミ工業「バブルシステム」（八五年二月発売）などがある。

データ「DCシステム」はカセットテープ交換式で業界初のシステム基板

システム基板に使われているCPUについては、当初はすべて8ビットだったが、「バブルシステム」で初めて16ビットが使用され、以降高度なゲームの追求や家庭用TVゲーム「ファミコン」（8ビット）との差別化を図るなどのことから、各メーカーとも16ビットの新システム基板への切り替えを進めたため、それまでの8ビットのシステム基板のほとんどが販売中止となった。現在ではナムコ「システムI」（8ビット）以外はすべて16ビットのCPUを採用したものになっている。

最近ではシステム全体をコントロールする16ビットのCPUと、グラフィックあるいはサウンド専用の8ビットCPUをそれぞれ一個ずつ、または16ビットのCPUを二個組合わせて使うという〝マルチCPU方式〟が主流となっている。なお16ビットは「68000」、8ビットは「Z－80」というCPUが主に使われている。

ちなみに、システム基板でない通常のゲーム基板でも、同様に進化してきている。ブロック崩しなど初期のTVゲーム基板は「TTLIC」を百個以上も組合わせたICの塊だったが、国内ではタイトー「スペースインベーダー」（八七年六月）で初めて8ビットのCPUが使われ、16ビットのCPUの使用はナムコ「リブルラブル」（八三年十二月）が初めてとされている。現在では通常の基板でも数個のCPUを組合せたものが増えている。

通常の基板とシステム基板の違いは、システム基板のほうがさまざまなゲーム機能に対応させるため、使用しているROMの個数が圧倒的に多いこと、またカスタムチップも多く組み込まれていることなどが挙げられる。

現在家庭用TVゲーム機ではセガ社が16ビット機「メガドライブ」をすでに発売しており、任天堂も16ビット機「スーパーファミコン」を十一月に発売することになっている。業務用は画像処理と機能的な面で家庭用との差をつけているが、その差はさらに縮まっていく傾向にある。さらにSNK「NEO・GEO」で業務用とほぼ同じ内容のゲームを家庭でもプレイできるようになった。

業務用TVゲーム機はとくにファミコンに刺激され、ハード面での高度化をどんどん進めてきており、セガ社ではついに世界初の32ビット機「システム32」を開発、十月のAMショーで披露することになっている。

ただ、こうしたハード面の高度化は技術の進歩とともに当然の流れとも言えるが、やはりTVゲーム機は一般の商品とは違って〝遊び〟を売るものであるだけに、ゲーム内容が面白くなければハード面の充実は無意味ともなりかねない。8ビット機のファミコンでも面白いソフトは十分に楽しむことができるし、ROM容量の小さい「テトリス」が大ヒットしたことが、それを証明している。

上の写真はセガ社「システム16」の基板。16ビットと8ビットのCPUを使用。新ゲームの供給はROMキット（写真右半分の上側）の交換により行なう

システム基板では唯一のフロッピーディスク交換方式を採用したセガ社「システム24」の基板と接続されたフロッピー差込み部分（上）。左はキャビネットに組込まれフロッピーを入れているところ

セガ社は3種類を展開中　新たに32ビット機も開発

さて各社のシステム基板の内容だが、まず現在三種類を展開中のセガ社では、それ以前にも三種類のシステム基板を発売していた。

同社初のシステム基板「システムI」は、途中で機能を拡充し「システムII」となる。「システムI」は第一弾「スタージャッカー」で始まり、第八弾「ザ・闘牛」まではROMのみの交換方式だったが、第九弾「三輪サンちゃん」からキャラクター容量とXYスクロール機能を付加したため、ROM交換と〝ピギーボード〟と呼ぶ小さな基板を新たに取り付けるという方式が採られた。またその新機能を付加した基板も発売し、第八弾までの基板（第一弾のゲーム名を取り通称〝ジャッカーボード〟と呼ばれた）を下取りした。

その後さらにメモリー容量、表示色数を増やし、これを「システムII」とした。「I」と「II」は基本的には同じ基板だが、「I」対応ソフトは「II」と互換性があり、「II」対応ソフトは「I」には使えない。「II」の第一弾は「ヘビーメタル」（八五年九月）だが、同社ではこの両システムソフトを同じシステムとして一緒にしているため、同ゲームは第十五弾となる。そしてグラフィックなどTVゲームは高度化されていく状況の中で、同システム基板では対応しきれなくなり、第二十七弾「UFO戦士ようこちゃん」（八八年六月）までで「I」「II」は発売を終えた（うち「II」対応は九ゲームあった）。

その間、八六年一月に、システム基板では初の16ビットCPU搭載「システム16」を発売。さらにその三ヵ月後には8ビット機「システムE」を発表した。この「E」はエコノミーの意味で安価であることを売りものにしたが、十分な機能が備わっておらず、ゲームの高度化の流れに逆らったような形となり、またヒット作も出なかったことから「ファンタジーゾーンII」（八八年二月）までの五作で発売が中止された。なお当時他のシステム基板がOP価格十五万円前後、「システム16」が二十万円を超える価格だったが、「E」は七万五千円という低価格に設定された。

「システム16」は16ビットと8ビットのCPU

を各一個使用し、第一弾「メジャーリーグ」を八六年一月発売。そして五月発売の第五弾「ダンプ松本」で、キャラクター容量を拡大しズーム機能を付加した上、コピー防止対策を施したバージョンアップ版「システム16B」となった。それ以前の基板を「A」とし、現在までゲーム内容に応じて二本立てで発売されている。ソフトはROMキット交換式で「MVP」（九〇年二月）までの三十種類が発売されており、うち「A」のみ対応が四種、「B」のみ対応が十五種、いずれにも対応でき互換性のあるものが十一種ある。同システムでは「テトリス」を含めヒット作が多く出され、同社によるとこれまで世界で、ROM交換も含め累計六万枚以上（一ゲーム平均二千五百枚以上）を販売したそうだ。

続いて八八年三月に初のフロッピーディスク採用「システム24」の第一弾「ホットロッド」が発売された。これは16ビットCPUを二個使用し、フロッピーディスクと高解像度特殊モニターの組合わせで、画面の鮮明度を大幅にアップさせることを狙って開発されたもの。このため初めて購入する場合は専用の「エアロ」キャビネットが必要となる。新ゲームとはフロッピーディスク・キットを交換する。フロッピーディスクは三・五インチ。同システムの「24」は、映像の同期周波数が24KHzであることを示している。ソフトは「ボナンザブラザーズ」（九〇年六月）まで七作が発売されている。

そして次にグラフィックとサウンド機能をとくに強化した「システム18」を開発、その第一弾「シャドーダンサー」を八九年十二月に発売した。同システムはメインのCPUに16ビット、サウンド専用に8ビットのCPUを使い、FM音源ICを二個、高度なグラフィックを表現するための独自のビデオディスプレイ・プロセッサー三個などを搭載しているほか、ほとんどをカスタムチップで埋めている。なお同社はこの「18」で初めてJAMMAコネクターを採用した。ゲームソフトは第二弾「エイリアンストーム」、第三弾「ムーンウォーカー」の三種だが、同社の今後のシステム基板展開は「18」が主流となるとのこと。

さらに同社は、先にも触れたように「システム32」をこのほど開発した。これは日本電気製の32ビットMPU（超小型演算処理装置）を使い、ゲームソフトのメモリーに15メガバイトROMと1メガバイトRAMを搭載。16ビット機の約五倍の画像処理能力を持ち、約二倍の情報量が扱えることにより、これまで表現できなかった画面描写も可能となる。その第一弾はドライブゲームらしいが、どこまで32ビットの機能を使いこなせるか期待されている。

セガ社「システム18」の基板。16ビットCPUにサウンド専用8ビットCPU、FM音源IC、高度なグラフィック表現のための独自のプロセッサー3個を組合わせ、音と画像の処理機能を大幅アップ

ナムコは内容に応じ2種
独自のSNK、カプコン

次にナムコでは現在、二種類のシステム基板を展開している。

同社初のシステム基板は8ビット機「システム86」（八六年四月）で、第一弾「ホッピングマッピー」以降、「源平討魔伝」などを経て第六弾「ワンダーモモ」（八七年二月）を発売したところで販売を中止し、その二ヵ月後に新システム基板「システム87」（八八年から「システムI」と名称変更）を発売した。その翌年、機能を大幅に拡大した「システムII」を発売。両システムとも今も発売されており、高度な機能が必要なゲームは「II」、そうでないものは「I」でと使い分けている。同社では「システム基板のソフトをコンスタントに供給し続けてきたことから、オペレーターの信頼度が高い」としている。

「システムI」は二枚合わせの基板構成で、CPUは8ビットの「6809」を三個使用し、うち一個は全体をコントロール、残りの二つでグラフィックとサウンドをそれぞれ担当。なお「6809」というCPUは、現在主流の「Z—80」（ナムコ以外の16ビット機のほとんどが使用）に比べハイスピードの処理能力がある。同システムのソフトは「妖怪道中記」から「ワールドスタジアム90」まで十八ゲームが発売されている。

左の写真は8ビットCPUを3個使ったナムコ「システムI」の基板。左下は16ビットCPUを2個使用した同社「システムII」の上面基板で下は同基板の裏側

ナムコのもう一つのシステム「システムII」は、二個の16ビットCPUで全体制御とグラフィック、サウンドを、さらにサウンド専用に8ビットCPUとカスタムLSIを搭載。拡大縮小（ズーム）、回転、通信などの機能を備えている。ソフトは「アサルト」から「球界道中記」まで九ゲームを発売。「I」「II」ともROMキット交換方式になっている。

このほか七社が一種類ずつ、システム基板を扱っている（以下五十音順）。

アイレムは八四年十二月「スパルタンX」でシステム基板「M62シリーズ」を発売し、「快傑ヤンチャ丸」（八六年十二月）までの九ゲームで発売を打ち切った。同システムは8ビットCPU搭載で三枚基板で構成され、うち二枚の基板の各ROMを交換する方式だった。

その後八七年十二月に16ビット機「M72シリーズ」を発売。第一弾は「Mrヘリの大冒険」だが、その前に発売された「Rタイプ」の基板にサブ基板を取り付ければ、同システム基板となる。最新作は第七弾「アイレム・エア・デュエル」（九〇年六月）で、年間二、三ゲームを供給してきている。

SNKの「NEO・GEO」は家庭用と互換性のある独特のROMカセットを採用。16ビットと8ビットのCPUにカスタムLSIを組合わせた基板に、六本または四本のカセットが差し込め、ゲームの選択が可能。ソフトのメモリー容量が330メガビットもあり（現在「ゴルフ」の62メガが最大）、今後の開発が期待される。

同社では現在「NEO・GEO」の開発一本に絞っている。カセット価格は二万八千円から三万二千円と超破格値で、その供給ベースも他社を圧倒している。今後サードパーティーが加わると、供給ベースはさらに充実することになる。現在「ナム1975」（九〇年四月）から「ニンジャコンバット」（七月）まで、三ヵ月間に七本が発売されている。

上の写真はROMカセット（左）6本を基板に差込んだSNKの「NEO・GEO」システム

カプコンの「CPシステム」は八八年八月「ロストワールド」で第一弾を発売以来、年間五、六種のゲーム供給ベースで「マジックソード」（九〇年七月）まで計十一ゲームを発売し、その大半をヒットさせている。

「CPシステム」の基板は大小二枚構成で、それぞれの基板に独自のASIC（特定用途向けIC）を一個ずつ乗せ、16ビットと8ビットのCPUを採用。キャラクターメモリーの最大容量は64メガビット。当初小さいほうの基板の交換によりソフトを供給する予定だったが、第一弾ソフトに使用したマスクROMが入手困難となったため、やむなく第二弾以降は高価なEP・ROMを使用。このために基板交換でなく、下取りにより実質的に価格を安くするとともに、書き換え可能なEP・ROMを使った第二弾以降のソフトは、そのEP・ROMを同社に持ち込めば新ソフトに書き換えるという方法を採用した。

カプコン「CPシステム」は左上と上の大小2枚基板で構成され、それぞれの基板に独自のカスタムチップを1個ずつ塔載している

これによりオペレーターが負担する額は、下取りの場合だと約十万円、ソフト書き換え（約十日間の作業日数が必要）の場合は八万円弱となる。

コナミ工業では八五年二月に「ツインビー」を第一弾として「バブルシステム」を発売。これは16ビットCPUに映像・サウンド基板、それにROMのかわりに磁気バブルメモリー（250Kバイト）のカセットを組合わせたもので、カセット交換方式。カセットは下取りしていた。ソフトは第二弾「グラディウス」がヒットし、第三弾「RF2」（ナムコ「ポールポジション」改造用として発売）、第四弾「ギャラクティック・ウォーリアーズ」（八五年十一月）までで発売を終えたが、そのマザー基板がある程度普及していたため、八七年六月から十一月まで「ライフォース」「シティボンバー」など三ゲームを、カセットでなく同基板用のサブ基板の形で供給した。

現在同社は八七年十月「魔獣の王国」を第一弾とする16ビットCPU採用「ツイン16システム」を展開中。これはROMキット交換方式により、「グラディウスII」を含め「キューブリック」（八九年七月）まで五ゲームを発売している。

ジャレコは八八年五月に「メガシステム1」を発売。16ビットCPUを2個搭載（うち一個はサウンドコントロール用）。キャラクターのメモリー容量は最大13メガビット。モザイクや残像機能、外部との通信端子などが備わっている。ソフトはROM基板交換方式で、第一弾「P・47」以降、第十弾「ロッド・ランド」（九〇年四月）まで発売となっている。

16ビットCPUを2個塔載しているジャレコの「メガシステム1」

タイトー独自のサブ基板
セキュリティ対策充実へ

タイトーは、先にも触れた8ビットCPU使用「SJシステム」を第一弾「スペースクルーザー」（八一年九月）で発売。第三弾「アルペンスキー」までは本体と基板で、第四弾からROM基板でも販売した。当時は業界初のROM基板交換式として話題となったが、コピー基板が出回ったとのことで第十四弾「シーファイターポセイドン」（八四年六月）までで発売を中止した。なお同社では「べんべろべえ」からROM交換で「ハレーズコメット」を発売するなど、一ゲームのみ以前の基板を使い、ROMやサブ基板を交換するという方式を時々採用している。

八三年十月にはLD採用TVゲーム機「レーザーグランプリ」を発売。これは「LGシステム」として、LDとROMを交換する方式により「タイムギャル」（八五年九月）までの四作で開発を中止した。LDゲームシステムはデータイーストからも同時期に発売されたが、両社とも「LDによる実写あるいはアニメ画像はリアルで鮮明だが、どうしてもゲーム性に欠け、展開や内容の深さという面で制限が出てくる」ということで、現在開発は行なっていない。

タイトーが現在発売しているのは「F2（エフツー）システム」。16ビットCPU搭載でメイン基板とサブ基板の二枚で構成。サブ基板にゲームに必要な機能をすべて集約しているのが特徴で、メイン基板にはシリーズ化されるゲームの基本的な共通機能のみを組込んでいる。つまり回転、ズーム、通信などゲーム内容に応じた機能をサブ基板に乗せて供給するため、機能の拡張や仕様の変更がサブ基板だけで容易にでき、同じ機能を使うゲームへはROMのみの交換で済む。同社では「メイン基板だけではシステムとして成り立たないので、この方式はコピー対策になる」としている。

ゲームは第一弾「ファイナルブロー」（八九年四月）から「ミズバク大冒険」（九〇年八月）まで七作品あり、いずれもサブ基板での販売となっている。

タイトー「F2システム」のメイン基板（上）。同基板の裏側に取り付けられたサブ基板（下）にはゲームソフトに必要な機能をすべて搭載し、サブ基板交換方式採用

データイーストは業界初のシステム基板でカセットテープ交換式「DCシステム」の第一弾「ハイウェイチェイス」を、八〇年十二月に発売。8ビットCPU使用で三枚基板構成。当初は専用の本体に組込んでの販売だったが、二年後には他社の本体にも組込める「デコ・マルチキット」を発売したことで、同システムはかなり普及した。初めの二年間は年に十本以上、三年目から五、六本のソフトを供給したが、機能の高度化の流れに伴い、八五年七月発売の「バルダーダッシュ」までの計四十本で発売を終えた。

その間に同社は業界初のLDゲーム「幻魔大戦」を八三年七月に発売し、「ロードブラスター」（八五年八月）まで四作品を開発したが、DCシステムとほぼ同時に発売を中止した。ただタイトーもそうだが、両社では将来新しい形でLDゲームを開発する可能性はある、としている。

データイーストは八七年十二月発売の「ヘビーバレル」以降、16ビットCPU搭載「マザーボードシステム」を発売。「ロボコップ」を含め「ファイティングファンタジー」（八九年三月）まで五ゲームを発売。これらはシステム基板でまず販売し、その約二週間後に交換用ROM基板を販売するという形をとっている。ただ同社では「無断コピーがとくに韓国で出ることが多いので、今後の展開については検討中」としている。

以上のほか任天堂が「VSシステム」を、第一弾「テニス」「麻雀」（八四年二月）から「サッカー」（八五年十二月）まで十二ソフトを展開し、ジャレコがライセンスを得て「忍者じゃじゃ丸」（八六年四月）を発売したところで、同システムは実質的に終わっている。

同システムは二組みの8ビットCPU—PPU（画像発生用LSI）と

現在発売中のシステム基板

すでに発売を終えたシステムについては略した。発売順にゲーム名、発売日を並べ、通し番号を加えた。

アイレム「M72シリーズ」

No.	ゲーム名	発売日
1	Mr.ヘリの大冒険	87／12／16
2	最後の忍道	88／8／4
3	イメージファイト	11／21
4	トンマ	89／4／21
5	ドラゴンブリード	7／14
6	X・マルチプライ	9／25
7	アイレム・エア・デュエル	90／6／18

SNK「NEO・GEO」

No.	ゲーム名	発売日
1	ナム－1975	90／4／26
2	麻雀狂列伝	4／26
3	マジシャンロード	4／26
4	ベースボールスターズプロフェッショナル	5／15
5	トッププレイヤーズゴルフ	5／15
6	ライディングヒーロー	7／29
7	ニンジャコンバット	7／29
8	スーパースパイ	9／中

カプコン「CPシステム」

No.	ゲーム名	発売日
1	ロストワールド	88／8／下
2	大魔界村	12／10
3	ストライダー飛竜	89／3／
4	天地を喰らう	4／中
5	ウィロー	5／下
6	エリア88	8／下
7	ファイナルファイト	12／中
8	1941	90／2／22
9	戦場の狼II	4／4
10	チキチキボーイズ	6／28
11	マジックソード	7／30

コナミ「ツイン16システム」

No.	ゲーム名	発売日
1	魔獣の王国	87／10／15
2	グラディウスII	88／3／26
3	ハードパンチャー	12／15
4	MIA	89／2／上
5	キューブリック	7／下

ジャレコ「メガシステム1」

No.	ゲーム名	発売日
1	P・47	88／5／27
2	キック・オフ	6／23
3	武田信玄	8／下
4	伊賀忍術伝	10／上
5	天聖龍	89／3／上
6	プラス・アルファ	5／22
7	実力！プロ野球	7／26
8	破兆	9／下
9	ザ・ロードオブキング	12／15
10	ロッド・ランド	90／4／3

セガ社「システム16A／B」

No.	ゲーム名	発売日
1	メジャーリーグⒶ	86／2／10
2	ファンタジーゾーンⒶ	3／28
3	カルテットⒶ	4／10
4	ダンプ松本ⒶⒷ	5／下
5	メジャーリーグ(USA)Ⓐ	7／上
6	アクションファイターⒶⒷ	9／上
7	ダンクショットⒷ	87／1／22
8	アレックスキッドⒶⒷ	3／上
9	タイムスキャナーⒶⒷ	3／10
10	エイリアンシンドロームⒶⒷ	4／10
11	SDIⒶⒷ	4／22
12	バレットⒷ	6／末
13	スーパーリーグⒷ	9／中
14	忍ⒶⒷ	11／16
15	ソニックブームⒷ	87／12／22
16	エースアタッカーⒶⒷ	88／4／下
17	獣王記Ⓑ	6／16
18	パッシングショットⒷ	8／末
19	エキサイトリーグⒷ	9／下
20	モンスターレアーⒶⒷ	11／中
21	ダイナマイトダックスⒷ	12／16
22	テトリスⒷ※	12／中
23	スケバン雀士竜子ⒶⒷ	89／1／中
24	タフターフⒷ◎	1／下
25	レッスルウォーⒶⒷ	2／下
26	ベイルートⒷ◎	4／末
27	ゴールデンアックスⒷ	5／下
28	フラッシュポイントⒷ※	89／7／28
29	ESWATⒷ	10／1
30	M.V.P.Ⓑ	90／2／20

〔註〕タイトル末尾のⒶは「システム16A」に、Ⓑは「16A」を機能アップした「システム16B」に対応し、「ⒶⒷ」はいずれにも対応できるもの。また※印は米国テンゲン社を通じての製造許諾品、◎印はサン電子開発のものを示す。

セガ社「システム24」

No.	ゲーム名	発売日
1	ホットロッド	88／3／末
2	スクランブルスピリッツ	10／上
3	ゲイングランド	11／28
4	クラックダウン	89／3／20
5	スーパーマスターズ	7／上
6	ラフレーサー	90／3／下
7	ボナンザブラザーズ	6／11

セガ社「システム18」

No.	ゲーム名	発売日
1	シャドーダンサー	89／12／1
2	エイリアンストーム	90／5／24
3	ムーンウォーカー	8／2

タイトー「F2システム」

No.	ゲーム名	発売日
1	ファイナルブロー	89／4／17
2	ドンドコドン	7／20
3	メガブラスト	11／中
4	苦胃頭捕物帳	90／2／26
5	キャメルトライ	4／17
6	クイズH.Q.	7／26
7	ミズバク大冒険	8／末

データイースト「マザーボードシステム」

No.	ゲーム名	発売日
1	ヘビーバレル	87／12／16
2	ドラゴンニンジャ	88／4／中
3	バーディトライ	6／27
4	ロボコップ	89／1／上
5	ファイティングファンタジー	3／中

ナムコ「システムI」

No.	ゲーム名	発売日
1	妖怪道中記	87／4／2
2	ドラゴンスピリット	6／20
3	ブレイザー	7／29
4	クエスター	9／10
5	パックマニア	11／9
6	ギャラガ88	12／21
7	ワールドスタジアム	88／3／18
8	ベラボーマン	5／20
9	メルヘンメイズ	7／21
10	爆突機銃艇	8／26
11	ワールドコート	10／14
12	スプラッターハウス	11／21
13	フェイスオフ	12／23
14	ロンパーズ	89／2／23
15	ブラストオフ	3／24
16	ワールドスタジアム89	7／6
17	デンジャラスシード	12／21
18	ワールドスタジアム90	90／7／13

ナムコ「システムII」

No.	ゲーム名	発売日
1	アサルト	88／4／21
2	オーダイン	9／27
3	未来忍者	12／2
4	フェリオス	89／2／17
5	ワルキューレの伝説	4／21
6	ファイネストアワー	9／22
7	バーニングフォース	11／17
8	マーベルランド	90／2／9
9	球界道中記	5／29

それぞれに対応するブラウン管とで構成され、相互にデータを通信することにより、別個のブラウン管で同時対戦ができることから、当時画期的なシステムとされた。なおソフトはROMキット交換方式を採っていた。

このように見てくると、システム基板は市場の動向に応じて開発されてきたものであり、過渡的な方式と言える。一つのシステムが長年続くものではなく、市場の要求に合わせてその使命を終え、また新たなシステムが開発されていくという過程をたどっていくのが、システム基板の宿命であり、その意味では〝完成〟というものがないとも言えよう。

AAMA主催の初のLAエキスポ

メキシコ展成功

コピー問題の解決に向け積極策

初の「ラテンアメリカン・アミューズメント・ミュージック&ゲームズ・エキスポ」が七月十一―十一日、メキシコの首都メキシコシティのUSトレードセンターで開かれた。

これは米国のAM機メーカー、ディストリビューターの協会、AAMA(アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション)が主催したもの。

出展社はAAMAの会員に限られており、三十五社が約三万六千平方フィートを使用して展示した。来場者は約千百人で、うち八百四十九人がメキシコを中心とした中南米の業者だった。

この催しは、同会場で以前開かれたスポーツ&リクレーションショーにAAMAが出展したのを契機に考え出されたもので、当初は展示会場が便利だという点からスタートしたもの。すべてAAMAがとり仕切ったが、地元メキシコの業者協会が一ヵ月ほど前に、初の「メキシコ・エキスポ」を開催(本紙第385号で既報)、地元業者との間でぎくしゃくした面があったのは否定できない。AAMAは次回(来年)は地元の協会と共催したいとしている。

このショーには米国の大手メーカーのほとんどが出展した。アタリゲームズ社、セガ社らは独自の小間を持ち、データイースト、カプコン、コナミ、レーランド、任天堂、タイトー、テクノスらはメキシコの大手ディストリビューター(メクセル社など)の小間に出品した。もちろんメーカー各社からは各社の代表らが参加した。また初日の夜シェラトン・マリアイサベルホテルでメーカー合同主催のレセプションが催された。

ショー自体はうまくいったが、メキシコ市場についてはコピー問題など未解決の課題が山積している。著作法はTVゲーム機に適用されないとか、韓国製の偽造基板は違法品でないとか、平気で主張する業者がメキシコには多いことが、AAMAにもよく分かった。

AAMAでは、まずメキシコ市場の八〇%をコントロールする主なディストリビューターを味方につけ、一気に違法コピー品を一掃したいと考えている。そうすれば日本やカナダに次ぐ、第三の市場が開発されることになる、と期待している。

フリッパー60周年で

IFPAが発足

91年3月に世界大会の予定

米国AMOAが新設したインターナショナル・フリッパー・ピンボール・アソシエーション(IFPA)の初会合が、七月十一日にシカゴで開催された。これはピンボールが開発されて六十周年を迎えるのを機会に、フリッパー・ピンボール機に関する記念行事を企画しようというもの。ビンゴ・ピンボール機についてはまったく関知しない。

IFPAの役員は、フリッパーメーカー代表四名、オペレーター三名、AMOA会員二名、ディストリビューター一名の計十名からなり、会長にはシャロン・ハリスさんが選ばれた。メーカーからは、ウィリアムズ社のロジャー・シャープ氏、ミッドウェー社のジョー・ディロン氏、データイーストUSA社のゲアリー・スターン氏、プリミア社のギル・ポーラック氏が参加している。

IFPAが手がける最初のイベントは「フリッパー世界選手権大会」で、これは九一年三月二一―三日、ミルウォーキーで開催される予定となっている。

マイクロプローズを去った

リプキン氏は…

米国DE社の副社長に

米国AM業界のベテランのひとり、ジーン・リプキン氏が五月ごろマイクロプローズ・ゲームズ社(本社メリーランド州ハントバレー、ビル・スチーリイ社長)を去り、その後データイーストUSA社(本社カリフォルニア州サンノゼ、ジョー・キーナン社長)に行っていることがわかった。

ジーン・リプキン氏は"アタリアン"のひとりで、七九―八〇年にアタリ社の社長だったこともある。その後は転々としており、やっとマイクロプローズ・ゲームズ社の副社長として落ち着いた。

マイクロプローズ・ゲームズ社は、パソコンソフトで有名なマイクロプローズ社が、業務用(コインオプ)TVゲーム機の開発メーカーとして設立したもの。その最初の製品「F―15ストライクイーグル」が完成、八月にも出荷されることになっている。

ジーン・リプキン氏はデータイーストUSA社で上級副社長となった。同社のジョー・キーナン社長も"アタリアン"のひとり。同社は六月二十八日、シカゴ郊外のオヘア・ウェスチンホテルでディストリビューターたちに、新作フリッパー「バック・ツー・ザ・フューチャー(BTTF)」を披露しており、この日リプキン氏は同社副社長として挨拶している。

ウィリアムズ社から

古典的食堂バス

新作ピン「ディナー」

米国ウィリアムズ・エレクトロニクスゲームズ社(本社シカゴ)から、新作フリッパー「ディナー」が発表された。これは五〇年代のファーストフード店をテーマにしており、(昔はそうだったのだろうと思われる)"食堂バス"がバックガラスに描かれている。

五人の客の注文に応じて、プレイヤーが料理を運ばなくてはならない。そのためにはドロップターゲットをすべて落さねばならない。"グリルボーナス"や"ツデーズ・スペシャル"など食事にちなんだフィーチャーがぎっしり盛り込まれている。同社では"古典的"機種と説明している。

Williams' "Dinner"

香港 **Bondeal Charts** 九龍

8/4	7/28	機種名(メーカー名)	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	スマッシュTV(ウィリアムズ)	4
2	6	サンダーフォックス(タイトー)	5
3	―	マジックソード(カプコン)	1
4	2	コンバットトライブス(テクノス)	5
5	4	ライティングファイターズ〔トライゴン〕(コナミ)	11
6	7	アウトゾーン(東亜プラン)	3
7	3	ボナンザブラザーズ(セガ社)	5
8	5	ナーク(ウィリアムズ)	5
9	9	ワールドカップ '90(テクモ)	30
10	―	ムスタング(UPL)	8
トップ5完成品ビデオ			
1	2	ハードドライビング(アタリゲームズ)	68
2	1	ビッグラン(ジャレコ)	27
3	―	アフターバーナー(セガ社)	1
4	3	スーパーオフロード(レーランド)	70
5	4	スーパーハングオン(セガ社)	154

ルイジアナ州のTVポーカー

合法化は廃案に

オペレーターはあきらめず

米国ルイジアナ州で成立すると見られていた「払い出し式TVポーカー機合法化法案」(本紙第385号既報)は、七月九日の州議会会期切れの数時間前に、州上院議会で否決された。まだ良識のあるところが示された、と言うべきである。

これは、結局ブディ・ローマー知事の"裏切り"で廃案になるかも知れないと見ていた同州のオペレーター協会、ルイジアナ・アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション(LAMOA)の会員たちにとって、認めたくない現実となった。

LAMOAによると、ブディ・ローマー知事は法案が成立したら拒否権を発動しない、という約束をしていた。しかし、同知事は上院で否決されるのを知ったうえで、そうわれわれに約束したのだ。いずれにせよ同知事が裏切るかも知れないと思っていたが、こんな形になるとは思ってもみなかった――とぼやくことしきりである。

LAMOAは気を取り直し、次の会期に向けて再び活動を始めるとしている。TVポーカーを合法化しようとする動きは、ルイジアナ州を含め全米で十八州に及んでいる。すでに合法化されているのは、ネバダ州、ニュージャージー州、モンタナ州、サウスダコタ州の四州だけだ(「リプレイ」八月号にTVポーカー問題の特集がある)。

NYからシカゴへ

WMS社が移転

年間2百万ドルの経費節約

ウィリアムズ社とミッドウェー社(いずれも本社シカゴ)を子会社として所有するWMSインダストリー社(本社ニューヨーク、ルイス・ニカストロ会長)は七月末までに、シカゴへ本社を移転することになった。この移転により、WMS社は年間約二百万ドルの経費を節約することになる。

WMS社はもともとウィリアムズ社の持ち株会社として設立され、プエルトリコなどのカジノホテル経営を行なう一方、八八年八月にはバリー社からミッドウェー社を買いとるという離れ技で業界人を驚かせている。ニューヨーク証券取引所の上場会社。ルイス・ニカストロ氏の息子、ニール・ニカストロ氏はWMS社の副社長兼財務担当。

話題のマシン

"Ｆ２システム"で「ミズバク大冒険」

膨らむ爆弾投げ

タイトーから米国製「シルバースラッガー」も

コミカルアクションを内容としたTVゲーム機「ミズバク大冒険」が八月末に、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から発売となる。また同社から米国プリミア・テクノロジー社製フリッパー「シルバースラッガー」が、七月上旬発売となっている。

TVゲーム機「ミズバク大冒険」は同社"F2システム"第七弾となるもの。平和なカバの国"ウッディレイク"に、魔の集団"ファイヤーサタン"が迫ってきたため、カバ族の幼い勇者"ヒポポ"が一人で敢然と立ち向かっていくというストーリー。画面はプレイヤーに合わせて全方向へスクロール。全部で七ラウンド構成。二方向レバーと二つのボタンを操作する。

敵キャラクターは奇妙でコミカルであり、その攻撃方法も独特なことが特徴。"ヒポポ"は左から右へ歩いて進むが、木を登ったり断層状の場面などではジャンプを駆使し上下移動を行なう。攻撃は魔法の爆弾"ミズバク"を投げるが、ボタンを押し続けると手に持っている"ミズバク"がどんどん膨らみ、大きくなるほど強力になる。またポンプを拾うとその膨らむスピードが速くなり、バケツを取ると初めから大きな"ミズバク"が投げられ、ピストルを持てば数多く発射することが可能となる。このほか汽車、水道の蛇口、長靴など面白いパワーアップができるアイテムもある。敵や敵の攻撃、仕掛けに触れると一人アウト。タイマー制も併用。持ち人数がなくなればゲーム終了。基板定価二十万五千円、同システム用サブ基板七万八千円。

ミズバク大冒険

フリッパー「シルバースラッガー」は未来のプロ野球がテーマ。プレイフィールドの中央が球場になっており、上部に各種ターゲットが設けられ、ターゲットを一定条件でヒットすることにより、ダイヤモンドのベース上にランプが点灯し野球ゲームを進めていく。

点滅しているターゲットを完成させるとランナー（ランプ）が進み、ホームインした得点はバックガラス上部に表示される。またフリッパーゲームの得点も下部に示される。4人用で二人以上がプレイし同点で終わった場合は、ボール一個が追加される。このほかエキストラボール、スペシャル、ミステリーフィーチャーなどもあるが、オーソドックスなフリッパーだ。定価六十万円。

シルバースラッガー

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

2人同時プレイのアーケード

アヒルの競走で

関西精機の「スプーンレース」

アヒルがスプーンにボールを乗せて競走するという内容のアーケードゲーム機「スプーンレース」が、㈱関西精機製作所（本社京都、古川謙三社長）から、七月下旬発売となった。

これは動物たちのスポーツを扱ったアーケードゲームとして今後シリーズ化されることになっており、同機は"森のどうぶつたち"シリーズ第一弾となる。

ボックス内の右端にまず二羽のアヒルが上下二段に並び、スタートの合図で左へ直線コース上を走り、左端でUターンして戻ってくるというゲーム。一人用では下の赤いアヒル、二人用は同時プレイでもう一人が上の青いアヒルを、手前のトラックボールスイッチを回転させて走らせる。その回転の速さに応じてアヒルが進むわけだ。バックでさまざまな動物たちが応援し、音声が流れ雰囲気を盛り上げる。先にゴールすると景品払い出し。幅九〇㌢、奥行七三・五㌢、高さ一四四㌢。電取対象外。定価六十六万円。

スプーンレース

大平技研製の景品落とし機

2層式テーブル

カワクスから「ジャンボツイン」

プライズマシン「ジャンボツイン」が、㈱カワクス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から発売となっている。

同機は太平技研工業製。景品を乗せたターンテーブルが上下二層式になっており、上段と下段が別々の硬貨作動式になっているため、上下別に二種類の料金が設定できるとともに、まったくタイプの異なる景品を分けて入れることも可能で、一台二役のプライズマシンにもできることが大きな特徴。キャビネットは正方形で、四方向から一人ずつの計四人が同時プレイ可能。上段または下段に対応したボタンを押すと、細いバーがターンテーブル上を半回転し、うまく景品を落とせば払い出される。作動中リズミカルなメロディーが流れる。幅一〇〇㌢、高さ一六〇㌢。標準仕様は上段百円、下段十円（変更可能）。オプションで五十円と五百円用もある。定価八十五万円。

ジャンボツイン

話題のマシン

4人用アーケードゲーム機

ボールを転がす

セガ社から「スキップビート」

ボールを転がして得点を競うというアーケードゲーム機「スキップビート」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から八月上旬発売となった。

これは野球のボールくらいの大きさのボールをボウリングのように転がし、前方にある円形の枠の中に入れて得点を重ねるというシンプルなゲーム内容のもので、四人用の硬貨作動式ゲーム機。

ターゲットが設けられた盤面は斜面になっており、得点が表示された大小の輪が六つある。斜面中央に二十点と三十点、四十点、五十点と表示された小さな輪が縦に並び、うち二つの輪を十点の大きな輪が囲い、左右両端の上部に百点の小さな輪があり、最下部から全体をU字形に囲む十点の輪が設置されている。ボールは右端の手前に出てきて、全部で六個を順次転がす。四人用の場合は四人分の硬貨投入が必要で、交互に投げるとそれぞれの得点がバックに表示される。一定得点以上または最終得点が特定の数字になるとリプレイ。一ゲームのボール数、リプレイとなる得点は変更可能。途中パトライトも点滅。幅七四・五㌢、奥行三一五㌢、高さ二〇八・五㌢。硬貨収納枚数は千二百枚。定価八十五万円。

スキップビート

「ファイナルラップ2」

スタンダード型

ナムコの通信機能付き第5弾

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）から、同社TVドライブゲーム機「ファイナルラップ」の新バージョン「ファイナルラップ2」が、改造用ROMキット（本紙第385号参照）として八月上旬発売となったが、そのコックピット型キャビネット「スタンダード（SD）」が九月中旬発売となる。

同キャビネットは「ファイナルラップ」のスタンダードタイプと同じ仕様のもの。二人用で一台となっており、通信機能により最高四台まで接続でき八人同時プレイが可能。幅一二三㌢、奥行一六一㌢、高さ一八五㌢。操作方法も従来機とまったく同じ。OP価格百三十八万円。

ファイナルラップ 2
（スタンダード）

8角形の大型クレーン機

カラフル8人用

カトウ「UFOビッグステーション」

大型クレーン機「UFOビッグステーション」が、㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）から、七月中旬発売となった。

同機は全体が八角形のキャビネットで、各面で一人ずつプレイできる八人用、景品はぬいぐるみを使用し、ターンテーブル方式を採用。二つのボタンでクレーンの前後移動と降下を操作するが、クレーンの前後移動は何回でも可能で好きな所に自由にスライドできること、またクレーンのツメが三本あることなどが特徴。全体に赤、青、黄をあしらったカラフルなデザイン。クレーン上部にはLED点滅のUFOも設置。メロディーが流れ電子音が鳴る。幅二四〇㌢、高さ二一五㌢。定価五百三十万円。

UFOビッグステーション

バージョンアップ版自販機

おしゃべり付き

友栄から「クマさんの綿菓子機」

硬貨作動式の綿菓子機「クマさんの綿菓子機」が、㈱友栄（本社東京、内田博社長）から八月上旬発売となった。

これは同社「ピエロの綿菓子機」をバージョンアップしキャビネットのデザインにクマを採用。本体はFRP製。硬貨投入後、左側の箱から割りばしを取り出し、クマの胸部の扉を開けて割りばしを回しながら綿菓子を巻きつけていく。メロディー、楽しい音声付き。一回約一分間で砂糖十四グラムを使用。OP価格二十五万円。

クマさんの綿菓子機

SNK

「Sスパイ」

8月末発売

本紙前号本欄で紹介したSNK「スーパースパイ」は、発売日が予定より少し早くなり八月末発売、カセット定価は三万二千円と決まった。

訂正　本紙前号の本欄で紹介したテクモ「ボーラーローラー」の価格は、正しくは「標準三台セットでOP価格二百七十万円、装飾のライトアーチ付きはOP価格三百二十万円」でしたので訂正します。

山川萬里

豊かさ〈2〉

朝からどんよりとした熱気が大都の周辺から上空にかけて低迷徘徊している。

一夏中ずっとそうだった。

夏だから昼間はかっと照りつける陽光で気温がぐんぐんあがる。が、夕方から早朝にかけては爽やかな風が涼しく街を吹きぬけるという陽性の夏はもう望めなくなったのか。

来夏はどうなのだろうかとおもっているところへ、山奥の過疎の村の友だちから、珍らしく予期せぬ手紙がやってきていた。

この間、江森國友の詩集『うみ山のあいだ』を見てその友だちのことがおもい出され、あいつはどうしているのかなとちょっと気にしているところへその手紙は舞いこんできた。

　乙姫
海の幸は山にも溢れて
山嶺の空にまで運ばれ
ている。
水は　われわれの風土
に遍満して環流し
竜宮の　乙姫は
山深い滝津瀬に
《機》を　織っていた

豊かさが溢れている詩である。学生の頃から豊かな生活をしていた友だち、今は山間の僻地で豊かな生活をしているIのための詩であるかのような感じがした。

大学卒の初任給が一万円前後、大学の学生寮の寮費が朝夕二食こみで二千五百円の時代に、Iは百円以下のお金を寮から持って出て行くことはなかった。お釣りで貰ってくる十円硬貨はいつも机の抽斗にいれてしまう、机の抽斗は十円硬貨でざくざくしていた。

出かける時に紙幣だけを軽く丸めて颯とポケットにつっこんでゆくのがさまになっていた。

今Iが住んでいる家は二十年ぐらい前に、Iが気にいっている設計士（この人は詩人でもあるのだが）と数年間相談をして設計をひいて建てて貰ったもので、山腹にひっそりと佇んでいる。

この山を下ってゆくとこの地方ではもっとも大きな川の源流がこの辺ではかなりゆったりとした流れになっている。

この流れに半分かかるような恰好でこじんまりとして建っている家も、Iは同時に設計をして貰っている。

ただこちらの方は十年に一度ぐらいは川の洪水で流されてしまう。ここはIの仕事場で、休日には気がむけば山を降りてここで本を読んだり絵を描いたりして、夜には山腹の家へ帰ってゆくことが多い。

ただこちらの家には温泉がついているので、入浴後動くのが億劫になれば、大雨の心配がない限りはここで泊っても別にかまわない。

Iは高校の先生をしていて、若い頃は都会で勤めていたのだが、結局は生れた土地へ帰って今は山間の分校に通勤している。

山村では高校の先生でも高給とりだよとにこにこしていた。

土地代がただだからどんな家でも、その気になれば建てることが出来るそうだ。

学生時代にも武蔵野の面影を残す欅の木立や雑木林があるから、その寮の近辺が気にいってたようだが、今も鬱蒼とした森林に覆われるようなロケーションの家に住んで満足していることだろう。

　樹と人間
人間が初めに立ったん
じゃない
それは樹
よく撓う緑の腕に抱か
れ育った人間は
樹を慕って
潮溜りから地を択んだ
ものの裔
（尻尾のスリ切レルホ
ドノ時間）
円座し
撒きしかれた種子を
深秘の臼歯で共同して
咀嚼し
（ソレカラ）
山を仰いで立ったのが
人間

手紙によればIはもう高校の先生をやめようかとおもっているとのことであった。

神戸の高校の校門で起きた事件、またその事件に対してマスコミがつくりあげたり、とりあげたりした意見がIの気力をそぎ意気阻喪してしまったようだ。

まず問題は遅刻からはじまる。

所謂世論では遅刻ぐらいのことでと、事件直後の世間のリアクションでは遅刻を問題にすることがおかしいといわんばかりであった。

Iの言によれば、Iにはすでにこのあたりから分らないそうだ。

遅刻生が多くなってくると、こんな遅い時間に沢山の生徒が村や街をうろうろしていると、必ず学校に電話をしてくる親切な人がいるものだが、そのような人もまた世間の人であるのだ。

遅刻についてはいろいろ考えなければならないことが多いのだが、形式だけで考えても割り切れないことが大前提になっている。

小、中学校とちがって高校は建前として単位制をとっている。

単位制をとっているのは大学がそうである。

大学では遅刻などを問題にしてはいない。またどんなに学力の偏差値が低い学生ばかりを集めている大学でも、大学の先生が朝毎に校門に立って校門指導をしたりはしていない。

単位制という側面から見る限りでは高校も大学と全く変るところがないのであるのだから、遅刻を問題にしている高校の教師の意識だけが問題であるということになるのだが、世論には常に狭いところがあるので、神戸の事件の際にも、単位制をとりあげて明快にそういう解決の仕方をコメントしたものはひとつもなかった。

単位制を知らない人が多かったのかもしれない。

教育については何も知らないけど、どういうけちをつけてもいいということがありになっていて、それがこの道数十年のIにはたまらないらしい。

大前提になるべき法規による単位制についての確認が世間的に全然なされていず、高校は単位制をとっていない小、中と同じように遇され、単位制をとっている大学との間に一線を劃されていること。

これが問題をこじらせていることのひとつである。

SEPTEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	―	クイズH.Q.（タイトー） Quiz H.Q.* (Taito)	8.17
❷	―	マジックソード（カプコン） Magic Sword (Capcom)	7.57
3	1	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	7.53
❹	―	TMNT〔タートルズ〕（コナミ） TMNT [Turtles] (Konami)	7.27
5	4	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	7.18
6	2	大工の源さん（アイレム） Hammerin' Harry (Irem)	6.84
7	6	ワールドスタジアム '90（ナムコ） World Stadium '90 (Namco)	6.83
8	5	アウトゾーン（東亜プラン／テクモ） Out Zone (Toaplan)	6.80
9	7	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	6.78
❿	―	ムーンウォーカー（セガ社） Michael Jackson's Moonwalker (Sega)	6.77
11	3	コンバットライブス（テクノス／テクモ） Combatribes (Technos)	6.50
12	10	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	6.42
13	12	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	6.40
14	11	M.V.P.（セガ社） M.V.P. (Sega)	6.22
15	15	カプコンワールド（カプコン） Capcom World* (Capcom)	6.01
16	14	パロディウスだ！（コナミ） Parodius (Konami)	5.92
17	13	サンダーフォックス（タイトー） Thunder Fox (Taito)	5.89
18	9	エア・デュエル（アイレム） Air Duel (Irem)	5.88
⓳	30	苦胃頭捕物帳（タイトー） Quiz Detective Story* (Taito)	5.87
20	19	スーパーフォーミュラ（ビデオシステム／タイトー） Super Formula (Video System/Taito)	5.79
21	8	ダークシール（データイースト） Gate of Doom [Dark Seal] (Data East)	5.76
㉒	23	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System/Namco)	5.62
23	16	ボナンザ・ブラザーズ（セガ社） Bonanza Bros. (Sega)	5.61
24	22	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	5.53
25	18	ハテナ？の大冒険（カプコン） Adventure Quiz II* (Capcom)	5.52

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.89
2	1	エアインフェルノ（デラックス）（タイトー） Air Inferno (Deluxe) (Taito)	8.36
❸	9	WGP（デラックス）（タイトー） WGP (Deluxe) (Taito)	7.55
❹	5	ビーストバスターズ（SNK） Beast Busters (SNK)	7.50
5	3	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.49
❻	7	G-LOC（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe) (Sega)	7.42
7	4	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.36
8	6	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	7.00
9	8	スーパーモナコGP（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.78
❿	12	バトルシャーク（タイトー） Battle Shark (Taito)	6.33
11	11	ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ） Winning Run-Suzuka GP (Namco)	6.29
12	10	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.13
⓭	15	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.01
⓮	16	フォートラックス（ナムコ） Four Trax (Namco)	6.00
⓯	17	レーシングヒーロー（セガ社） Racing Hero (Sega)	5.89

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	麻雀レモンエンジェル（ホームデータ） Mahjong Lemon Angel* (Home Data)	6.85
2	2	麻雀遊戯（ビスコ） Mahjong Play* (Visco)	6.07
❸	5	麻雀ねらえ！トップスター（日本物産） Mahjong Top Star* (Nichibutsu)	5.56
4	3	麻雀大予言（ビデオシステム） Mahjong Prediction* (Video System)	5.51
5	4	麻雀ぱにっくスタジアム（日本物産） Mahjong Panic Stadium* (Nichibutsu)	5.50

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	7.33
❷	5	ワールウインド（ウィリアムズ） Whirl Wind (Williams)	7.00
3	2	ローラーゲームズ（ウィリアムズ） Rollergames (Williams)	6.86
4	3	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.25
5	4	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	6.00

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega Operates Positively Large Scale Locations

This year, Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, has opened large-scale locations one after another in different parts, drawing hot attention. Similarly, Taito Corp. and Namco Ltd. have also opened a number of large-scale locations, although Sega's expansion stands out most. Akira Nagai, managing director responsible for operation, Sega, explains: "At first, these locations were started in April 1988 as suburban shopping and amusement complexes, and have thereafter been increased along with demand . Differing from downtown locations, they do not compete with the existing locations. They also have expanded the scope of exploring new locations which are attractive to new players " .

At large-scale locations not merely many video games and kiddie rides but also "medal-op" gambling machines called "medal games" are installed. Carousels and mini-trains also become necessary . So, not only Sega but also Taito, Namco and Tecmo have also set about research and development, and manufacture of such amusement rides. If these large-scale locations increase further, brand-new designs will be required additionally.

Major large-scale locations opened this year by Sega are as follows:

"Kid-Para/Star Base" opened on March 21 is operating 101 games and 14 rides on about 700m² site . Attached to a tower for tourist.

"Sega World" opened on April 26 is operating 92 games, 10 rides and 3 karaoke-jukeboxes on about 940m² site. A typically suburban location, it is designed with music as its theme .

"Fantasy Square" opened on April 27 is operating 177 games, 15 rides and 3 karaokes on about 1 ,360m² site. It was installed in a shopping mall which is largest in Hiroshima Prefecture. Here, a carousel and mini-train are also operated.

"High Tech Sega" opened on May 26 is operating 99 games and 5 karaokes on about 660m² of site. A suburban location.

"Cineset Sega" opened on July 20 is operating 125 games on about 920m². Installed in a shopping mall attached to a huge aquarium, it has been designed with a cinema filming set as its theme. The huge aquarium opened in Osaka is visited by 50,000 people everyday (though it may sound incredible), and accordingly "Cineset Sega" is earning much income. Commenting on "Cineset Sega", Sega said that it invested 400 million yen — largest investment in one location.

Both photos show "Cineset Sega"

Police White Paper 90: Gambling Crime Decreased

The National Police Agency (NPA) published the "White Paper 90" on August 7. According to it, the gaming criminals using gaming videos, including video slot machines and video pokers, has conspicuously decreased in comparison with last year. This is a very strange phenomenon.

These criminals reached a peak in 1982-83 and calmed down for a while after police had strengthened their exposures. However, they were increasing again after "New Fuei Act" was legislated in 1985 and enforced in 1986. Thus, there is growing criticism about the "New Fuei Act" which was legislated to prevent those crimes, but has no effect for five years.

For the last four or five years, we do not hear any highlighted fact that exposures of these crimes have been strengthened. Rather, despite the rampant illegal casinos across Japan, including Kabuki-cho, Tokyo, almost none of them seem to be exposed. "In Japan casinos look as if they are legalized," an amusement game operator deplores.

Then, why have those criminals decreased in "White Paper 90"? The answer is very simple. That is, the police has loosened the exposures. The reason why the police did so, however, is unknown, but criticism about the police along with the defect of "New Fuei Act" will dissolve temporarily. On the other hand, amusement game operators are obliged to assume responsibilities for many social problems and crimes caused by gaming video operators, although they are not involved at all.

The number of gaming criminals whom police arrested in each year (January to December), and seized games are as follows:

	Number of arrest cases	Criminals arrested	Cames seized
1980	475	2,068	838
1981	490	2,513	1,263
1982	1,870	10,353	13,483
1983	1,671	8,482	13,002
1984	934	4,493	7,326
1985	462	2,550	4,241
1986	729	4,542	6,698
1987	999	5,430	7,964
1988	1,005	5,572	8,263
1989	806	4,875	6,287

Games which the police has seized as evidence are not shown in detail by NPA, but through the information from local police departments, they consist of gaming videos, such as video slot machine "Lucky Eight Lines", video poker "Seven Poker", etc. The seized games do not include any amusement games, naturally. The arresrted criminals used those gaming videos by betting credit number, and exchanged the credit number for cash.

Meanwhile, apart from these gaming videos, there are "Pachinko" games under the police control. Play balls or medals automatically paid out by them are authorized by the police to be exchanged for prises. In addition to the famous "Pachinko", there are several types, including slot machines with stop button. As of the end of 1989, there are 3,785,356 such gaming machines in operation at 15,415 locations.

At those "Pachinko" parlors, players receive "prises for cash exchange" and bring them to a nearby "cash exchange spot" to exchange their prises for cash. According to a survey, 92% of players commit such cash exchange. Direct or indirect involvement in such deed are prohibited under the "New Fuei Act" (which also stipulates punishment). That is, almost all "Pachinko" operators in Japan are engaged in illegal deed, but have not been exposed by the police (i.e. only two or three were arrested during 1989). Moreover, in many cases, organized crimes are involved in such cash exchanges, and about half the cash exchange spots in Tokyo are said to be managed by organized crimes, while the ratio of such spots is estimated by NPA to be 20%.

What will happen if illegal operations are not exposed but "accepted as being normal" ?—Nobody explains about it with responsibility. NPA stresses: "It is Japan that is safest with least crimes in the world". However, it is really dreadful that the police is overlooking many crimes. It is a well known fact that gamble drives people mad, causing them to commit robbery or even murder. In fact, every year, we see robbery or murder cases committed by players who lost money by gaming crimes. Every time such case is reported, amusement game operators are ashamed. Such a society must be said to be abnormal.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

通信機能付 第5弾！
ファイナルラップ2スタンダード
FINAL LAP 2SD
namco
9月中旬発売予定
テクニカルコース
MONACO
憧れのモナコ。ここで優勝することがプレイヤーの夢となるだろう！
JAPAN
あの鈴鹿サーキットを忠実に再現！
高速コース
ITALY
自然に囲まれたコースで爆音が鳴り響く。
USA
スリップストリームの応酬で大興奮！
待望!!
スタンダード SD筐体 販売開始！
売上4倍!?
4つのコース!!
ご存知、鈴鹿サーキットは勿論、新たに3コースを新設！
絶賛発売中！
★ファイナルラップ改造用ROMキット
仕様 ●寸法：W1,230×D1,610×H1,850(mm)
●重量：200kg ●消費電力：175W ●〒95-3991
※最高4台8シートまで接続可能です。
説明無用の通信機能！
1位 2位 3位 4位
「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 販売課 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
©1990 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
※本仕様は予告なく変更される事があります。